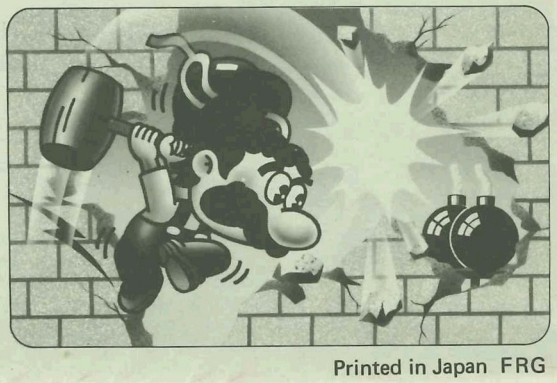
Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

EUROPEAN VERSION <NES-P-WR>

Nintendo® ENTERTAINMENT SYSTEM™

WRECKING CREW™

ANLEITUNG



*Diese Spiel-Kassette kann nur zusammen mit der europäischen Ausführung des NES-Grundgerätes gespielt werden.

©1985 Nintendo®
Nintendo Co.,Ltd.

Printed in Japan FRG

Wir freuen uns, daß Sie sich für das Nintendo® Entertainment System ™ Wrecking Crew™ Pak entschieden haben.

SPIELGEGENSTAND/SPIELBESCHREIBUNG

Mit diesem programmierbaren Nintendo-Spiel kannst du Gebäude selbst entwerfen, nach deinen eigenen Vorstellungen Hindernisse einbauen, und sie in Rekordzeit wieder abreißen. In jedem Spiel machst du ein völlig anderes Labyrinth neu und dann kaputt! Wenn du willst, kannst du dir deinen Weg auch durch eine von Nintendo vorprogrammierte Reihe von Wänden brechen. Jede Wand ist eine härtere Nuß als die vorherige; und du brauchst ganz schön Köpfchen, damit du solchen Ungeheuern wie "Zwinge", "Aubergine", lodernden Feuerkugeln und dem hinterhältigen "Vorarbeiter Spike" nicht in die Finger gerätst.

Bitte lies diese Anleitungen genau durch, damit du das neue Spiel gut in den Griff bekommst, und heb den Prospekt für spätere Fragen auf.

1. ZUR BEACHTUNG

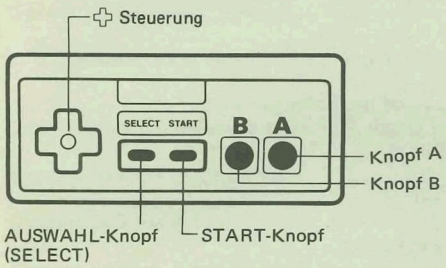
1) Dies ist ein Präzisionsspiel. Man sollte es nicht an sehr heißen oder kalten Orten aufbewahren. Auf keinen Fall sollte man es anstoßen, fallenlassen oder auseinandernehmen.
2) Die Kontakte dürfen nicht berührt, naßgemacht oder verschmutzt werden, sonst geht das Spiel kaputt.
3) Nicht mit Benzin, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln reinigen.

Hinweis: Zur Verbesserung des Spiels können technische oder allgemeine Veränderungen ohne Vorankündigung durchgeführt werden.

2. BEZEICHNUNGEN DER BEDIENUNGSTEILE UND BEDIENUNGSANLEITUNG

Bedienung 1/Bedienung 2

Bedienung 1 — bewegt Mario im Einzel oder Doppel
Bedienung 2 — bewegt Luigi im Doppel



Steuerung

- Er bewegt sich nach links.
- Er bewegt sich nach oben.
- Er bewegt sich nach rechts.
- Er bewegt sich nach unten.

Knöpfe A und B

- Diese Knöpfe sind für den Angriff. Wenn du sie drückst, greift Mario (oder Luigi) die Wand oder das Hindernis mit seinem Hammer an.
- Du kannst damit auch am Anfang eines Spiels eins von 100 Gebäuden aussuchen.

AUSWAHL-Knopf (SELECT)

Mit diesem Knopf kannst du die Abbruchkugel (⊙) auf der Auswahlliste neben die Spielart stellen, die du haben möchtest.

- 1-PLAYER ist für nur einen Spieler.
- 2-PLAYER ist für zwei Spieler.
- DESIGN ist zum Entwerfen eigener Spiele (s. Anleitung).

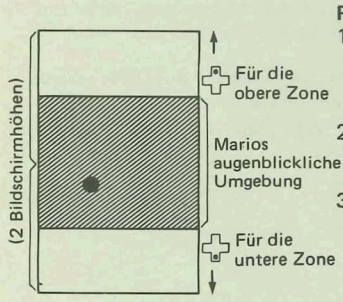
START-Knopf

Wenn du diesen Knopf drückst, beginnt das Spiel.

Pause:

1. Wenn du mitten in einem Spiel eine Pause machen möchtest, drückst du einfach auf den START-Knopf. Dann ertönt das Pausenzeichen, und das Spiel ist unterbrochen.
2. Während der Pause kannst du mit der Steuerung ✣ den Bildschirm nach oben und unten bewegen und dadurch das ganze Haus überblicken.
3. Wenn du weiterspielen willst, drückst du noch einmal auf START. Das Spiel geht dann dort weiter, wo du unterbrochen hast.

*Die Anzeige "Höchste Punktzahl" (TOP SCORE) wird gelöscht, wenn das Gerät ausgeschaltet wird.



Spielfiguren

Spieler

Mario (Bedienung 1)

Luigi (Bedienung 2)

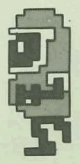
Vorarbeiter

Spike

Monster

Klein-Zwinge

Zwinge



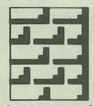
Aubergine

Feuerkugel

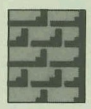
Wände & Requisiten

Wände zum Einreißen (für kaputte gibts Punkte)

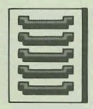
(1 Schlag) Fällt bei einem Schlag ein.



(2 Schläge) Kriegt einen Riß beim ersten Schlag. Fällt ein nach dem zweiten Schlag.



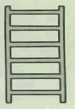
(3 Schläge) Kriegt einen Riß beim zweiten Schlag. Fällt ein nach dem dritten Schlag.



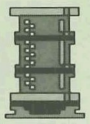
(Mauerleiter) Fällt nach einem Schlag um. Kann auch als Leiter benützt werden.

Sachen, die nicht kaputtgehen

(Tür) Öffnet sich, wenn man dranschlägt. Sobald sie einmal offensteht, können die Monster auch ein- und ausgehen.



(Leiter) Zum Rauf- und Runtergehen.



(Sackgassen-Tonne) Wenn so eine im Weg steht, kannst du nicht weiter.

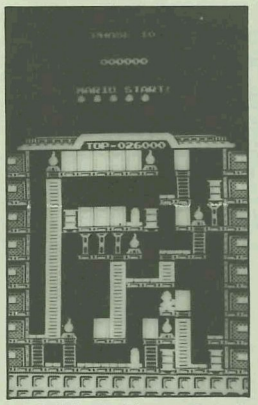
(Boden) Wenn der fehlt, kannst du durchfallen.

Abbruchwerkzeuge (für kaputte gibts keine Punkte)

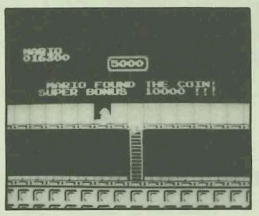
(Dynamit) Damit kannst du Wände auf beiden Seiten einreißen.

(Pfeiler) Wenn du den umschlägst, fällt die Wand und alles, was er stützt, zusammen.

3. SO WIRD GESPIELT



1. Such mit Knopf A oder B auf der Auswahlliste die Nummer des Gebäudes aus, an dem du spielen möchtest.
   *PHASE (Runde) = XXX wird angezeigt.
   *Du kannst nach Belieben eine Nummer zwischen 1 und 100 aussuchen. Je höher die Nummer, desto schwieriger das Spiel.
   *Bei zwei Spielern (2-PLAYER) darf Mario nach einem Spiel die Nummer für die nächste Runde aussuchen.
2. Zu Beginn des nächsten Spiels werden Rundennummer, Punktestand (min. 000000) und Anzahl der verbleibenden Marios (Luigis) angezeigt. Der Bildschirm bewegt sich dann nach unten und zeigt die Wände, die eingerissen werden müssen, durch Flackern an.
3. Beweg Mario (Luigi) mit der Steuerung ✣ zu den Wänden auf den einzelnen Stockwerken. Die Wände können mit den Knöpfen A oder B kaputtgemacht werden. Wenn alle Wände, die zu Beginn flackerten, eingerissen sind, ist das Gebäude hin, und du kannst mit dem nächsten weitermachen.
   *In jedem Stockwerk können die Spielfiguren auf einer Seite aus dem Bild gehen und auf der anderen wieder hereinkommen, solange der Boden keine Löcher hat und auf keiner der beiden Seiten eine Sackgassentonne steht.
4. Die Monster (Zwinge und Aubergine) und Vorarbeiter Spike werden wahrscheinlich versuchen, Mario (Luigi) bei der Arbeit zu stören. Du mußt die Steuerung ✣ geschickt handhaben, um ihnen auszuweichen. Paß besonders auf, daß du dabei nicht von einer Sackgassentonne abgeschnitten wirst.
   *Vorarbeiter Spike macht sich immer von hinten an Mario (Luigi) heran und bringt ihn zu Fall, also aufpassen!
5. Wenn du zu lange auf einem Stock bleibst, kommt eine Feuerkugel geflogen. Schau, ob du davonkommst, ohne angesengt zu werden!
6. Mit Dynamit kannst du mehrere Wände auf einmal sprengen, aber wenn du nicht vorsichtig bist und zur Seite ausweichst, wirft dich die Druckwelle über den Haufen und hinunter zum unteren Bildschirmrand.
7. Wenn du eine Figur verloren hast, mußt du beim gleichen Gebäude noch einmal von vorn anfangen.
8. Wenn alle Wände kaputt sind, geht der Bildschirm zum nächsten Gebäude über.
9. Bonus



Nach jeder vierten Runde wird eine Bonusrunde gespielt.
(Beispiel) Die Runde nach Runde 4, die Runde nach Runde 8, ...

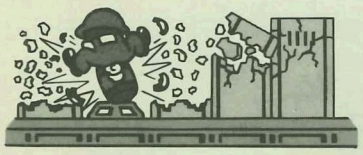
*In einer der Wände, die in einer Reihe stehen, ist eine Münze versteckt. Du mußt dich beeilen, die Leiter hochklettern, die Wände einreißen und die Münze finden, bevor sie Vorarbeiter Spike findet.
*Wenn du die Münze gefunden hast, wird die restliche Zeit auf der Uhr als Bonus zu deinen Punkten addiert. Wenn Mario (Luigi) die Münze auf Anhieb findet, gibt es einen 10000 Punkte Supersonderbonus.

Geheimwaffen

Die Demolierer haben ein paar besondere Tricks, die Spielvorteile und superhohe Punkte bringen, wenn sie richtig angewendet werden.
Falls sie unrichtig angewendet werden, können sie allerdings in die Hose gehen und Mario (Luigi) den Garaus machen. Also Vorsicht!
*Im folgenden sind einige dieser Tricks beschrieben.

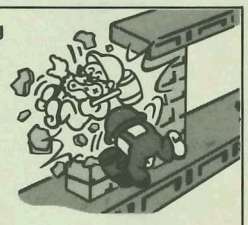
[Geheimwaffen]

1. Mehrere Wände hintereinander in die Luft jagen



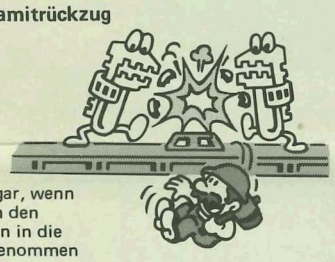
Bringt superhohe Punkte.

2. Wuchtiger Schlag



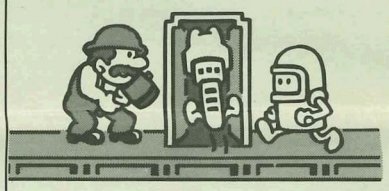
Ein knallharter Angriff gegen Vorarbeiter Spike oder andere Feinde hinter einer Wand.

3. Dynamitrückzug



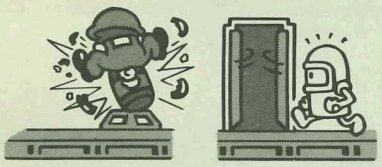
Hilft sogar, wenn man von den Monstern in die Zange genommen wird.

4. Monsterjagd



Hämmer die Tür auf und treib die Monster hinein.

5. Tür aufsprengen



Öffnet sogar Türen weiter weg.

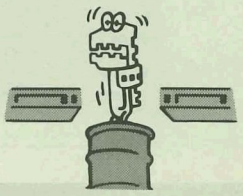
6. Tonnenlaufen

Man kann über die Tonnen laufen.

7. Tonnenstülpen

Fang Vorarbeiter Spike und die Monster lebendig.

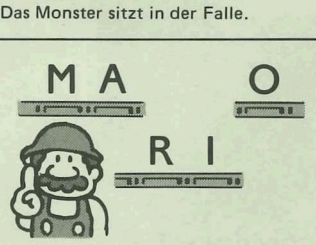
8. Einsperrtaktik



Das Monster sitzt in der Falle.

9. Such Marios (Luigis) Namen

Wenn du die Buchstaben in der richtigen Reihenfolge (MARIO) findest, bekommst du eine Extrafigur.
(Der Name wird höchstens achtmal gezeigt.)



[Hoffnungslose Situationen]

1. Von einer Tonne zugedeckt

Du mußt wieder ganz von vorne anfangen.

2. Eingesperrt

Kein Ausweg

3. In der Klemme

Kein Ausweg

Achtung!

- Wenn dich eine Feuerkugel trifft, verlierst du einen Mario (Luigi).
- Wenn dich ein Monster trifft, verlierst du auch einen Mario (Luigi).

Punktwertung

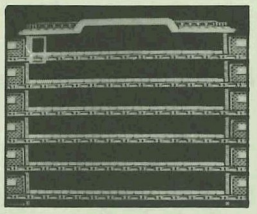
- Die Punktzahl wird über dem Dach des Gebäudes angezeigt (das Dach kann man am Spielanfang sehen).
- Die höchste Punktezahl (TOP SCORE) ist gleich unter dem Dach angezeigt.
- Die Bewertung ist so:
  Für jede eingerissene Wand . . . . . 100 Punkte
  Für reihenweise eingerissene Wände . . . . . (Max.)800 Punkte
  Für lebendige Gefangennahme . . . . . 1600 Punkte
- Bonuspunkte
  Je nach Restzeit auf der Uhr: 5000 – 0 Punkte.
  Wenn du die versteckte Münze auf Anhieb findest, bekommst du zusätzlich 10000 Punkte.

4. DESIGN (ENTWURF)—SPIELART

Die DESIGN-Auswahlliste

Entwirf ein Gebäude nach deinen eigenen Vorstellungen in der DESIGN-Spielart und setz zusätzliche Wände, Requisiten und Monster so hinein, wie es dir paßt.
*Du kannst bis zu 4 Gebäude entwerfen und spielen.

1. Stell mit dem AUSWAHL-Knopf (SELECT) die Auswahlliste ein.
2. Stell die Abreißkugel (⊙) mit der Steuerung ✣ oder mit dem AUSWAHL-Knopf auf DESIGN und drück den START-Knopf.
   Dann wird die DESIGN-Auswahlliste gezeigt.

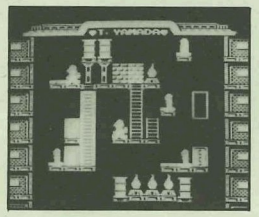


Leeres Bild für Formwahl — fertig für DESIGN

3. Stell die Abreißkugel (⊙) auf der Auswahlliste auf DESIGN und drück den START-Knopf.
   Das links gezeigte Bild zur Formenauswahl erscheint dann. Jetzt kannst du dein eigenes Gebäude entwerfen.

Hinweis: Die Punkte "Save" (Speichern) und "Load" (Eingabe) auf der Auswahlliste können bei diesem Spiel nicht gewählt werden. Sie wurden für mögliche spätere Weiterentwicklung einprogrammiert.

So baut und spielt man selbständig (Eigenentwurf)



1. Es stehen 15 verschiedene Element zur Auswahl bereit (s.S. 5,6).
2. Beweg das blinkende Viereck (□) mit der Steuerung ✣ auf dem Bildschirm dorthin, wo du eine Wand, Requisiten oder Monster haben möchtest.
3. Wenn du Knopf A oder B drückst, erscheint ein anderes Element innerhalb des Vierecks. Sobald das gewünschte Element erscheint, kannst du das Viereck zum nächsten Platz weiterbewegen. Das gewünschte Element bleibt dann an dem Platz; nur das leere Viereck bewegt sich weiter.
   *Knopf B zeigt die Elemente in umgekehrter Reihenfolge von Knopf A.
4. Falls du dich geirrt hast und ein Element löschen möchtest, stellst du das blinkende Viereck über das unerwünschte Element und wählst mit Knopf A oder B einen Freiraum (■).
5. Wenn du den Entwurf deines Gebäudes fertig hast, drück den AUSWAHL-Knopf (SELECT). Dann erscheint die Auswahlliste der Spielart DESIGN wieder. Such als nächstes aus, ob du allein oder zu zweit spielen möchtest. Drück auf START, sobald du anfangen willst.
6. Wenn du mit der Spielart DESIGN fertig bist und wieder ein normales Spiel haben möchtest, drückst du den AUSWAHL-Knopf auf dem Schirm mit den Bildelementen. Dann erscheint die Auswahlliste für DESIGN wieder. Stell die Abreißkugel auf RESET (Zurückstellen) und drück auf START, dann bekommst du die normale Auswahlliste ins Bild.

[Zur Beachtung]

- Falls dein Gebäude keine Wände hat, funktioniert das Spiel nicht, weil ja nichts kaputtgemacht werden kann.
- In der Spielart DESIGN kann nur Mario als Spielfigur eingestellt werden. Luigi kann nicht eingestellt werden.
- Bei jedem Gebäude kannst du nicht mehr als 1 Mario, 1 Vorarbeiter Spike und 6 Monster aufstellen. Solltest du trotzdem versuchen, mehr aufzustellen, erscheinen die Figuren nicht auf dem Bildschirm.
- Ein Gebäude kann nicht mehr als 8 Türen haben. Solltest du versuchen, mehr Türen einzusetzen, erscheint das Türsymbol nicht im (□) Viereck.
- An einer Stelle kannst du nur ein Element einsetzen.
- Pfeiler können nicht aufeinandergesetzt werden.
- Auf einen Pfeiler kann man keine Tür setzen.
- In der Spielart DESIGN gibt es keine Bonusrunde.
- Der Rest ist eigentlich genau wie im normalen Spiel.
- In der Spielart DESIGN erscheint nur Mario, aber du kannst dich mit einem Freund im Doppel abwechseln und genausoviel Spaß haben. (Die Kontrolle über Mario wechselt nach jeder Runde zur anderen Bedienung über.)

[Hilfreiche Funktionen]

Für die Spielart DESIGN hat Bedienung 2 einige nützliche Funktionen eingebaut, die dir beim Entwerfen helfen können.
*Voreinstellrunde Gebäude 1 – 100 in der Spielart DESIGN aufrufen.

1. Geh zurück zur Auswahlliste für Spiele. Stell mit Knopf A oder B auf Bedienung 1 die Nummer der Runde ein, die du haben möchtest.
2. Wenn du zur Spielart DESIGN zurückgehst, stellst du noch einmal die gewünschte Gebäudenummer mit Knopf A auf Bedienung 1 ein. Dann erscheint der leere Bildschirm für Figurenauswahl.
3. Dann drückst du gleichzeitig auf die Steuerung ✣ und Knopf B auf Bedienung 2, damit das gewünschte Gebäude erscheint.
4. Du kannst nach Belieben Elemente hinzufügen oder entfernen, ganz als ob du ein Gebäude von Anfang an entwerfen würdest.

* Bedienung 2 hat in der Spielart DESIGN außerdem noch einige nützliche Funktionen.

- Wenn du das eben entworfene Gebäude löschen und neu anfangen willst:
  . . . . . Drück A und B auf Bedienung 2 gleichzeitig
- Wenn du die Stockwerke löschen willst:
  . . . . . ✣ + Knopf A auf Bedienung 2
- Wenn du auf einer Seite des Bilds nur Leitern willst:
  . . . . . ✣ + Knopf A auf Bedienung 2
- Wenn du auf einer Seite des Bilds nur Leiterwände willst:
  . . . . . ✣ + Knopf A auf Bedienung 2
- Wenn du auf einer Seite des Bilds nur Dynamit willst:
  . . . . . ✣ + Knopf A auf Bedienung 2
- Wenn du auf einer Seite des Bilds nur "1 Schlag"-Wände willst:
  . . . . . ✣ + Knopf B auf Bedienung 2
- Wenn du auf einer Seite des Bilds nur "2 Schläge"-Wände willst:
  . . . . . ✣ + Knopf B auf Bedienung 2
- Wenn du auf einer Seite des Bilds nur "3 Schläge"-Wände willst:
  . . . . . ✣ + Knopf B auf Bedienung 2

[Gib deinem Gebäude einen Namen]

In der Spielart DESIGN des Spiels Demolierer kannst du ein Wort mit bis zu 10 Buchstaben auf das Dach des entworfenen Gebäudes schreiben.

1. Drück in der Spielart DESIGN (Figurenwahl) auf den START-Knopf, dann blinkt der Läufer ⌴ direkt unter dem Dach auf.
2. Mit der Steuerung ✣ bewegst du den Läufer ⌴ nach links oder rechts, und mit der Steuerung ✣ suchst du Ziffern und Buchstaben aus.
   *Der obere Knopf der Steuerung ✣ geht in umgekehrter Reihenfolge des unteren Knopfs ✣ durch die Symbole.
3. Sobald das gewünschte Symbol über dem Läufer erscheint, bewegst du den Läufer mit der Steuerung ✣ zur nächsten Stelle. (Das Symbol bleibt an der vorherigen Stelle ,und nur der leere Läufer rückt weiter.)
4. Wenn alle Buchstaben und Ziffern eingegeben sind, drückst du wieder auf START. Dann verschwindet der Läufer ⌴, und es geht mit der Figurenauswahl weiter.
   *Da dein Name/deine Nummer im Bereich direkt unter dem Dach erscheint, wird die höchste Punktzahl in der Spielart DESIGN nicht angezeigt.